



**Martín Lucas Flores Carapia**

*“Los cambios en la concepción de las publicaciones digitales”*

p. 57-61

---

## **De los métodos y las maneras**

### **Número 2**

---

#### **Coordinador de la obra**

Dr. José Iván Gustavo Garmendia Ramírez

#### **Compilación y Diseño editorial**

Mtra. Sandra Rodríguez Mondragón

DCG. Martín Lucas Flores Carapia

#### **México**

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Azcapotzalco

Coordinación de Posgrado de

Ciencias y Artes para el Diseño

---

Primera edición impresa: **2018**

Primera edición electrónica en pdf: **2018**

<http://hdl.handle.net/11191/6137>

ISBN de la colección en versión impresa: **978-607-28-1322-9**

ISBN No. 2 versión impresa: **978-607-28-1324-3**

ISBN de la colección en versión electrónica: **978-607-28-1326-7**

ISBN No. 2 versión electrónica: **978-607-28-1328-1**



Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

2020: Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco, Coordinación de Posgrado de Ciencias y Artes para el Diseño. Se autoriza la consulta, descarga y reproducción con fines académicos y no comerciales o de lucro, siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica. Para usos con otros fines se requiere autorización expresa de la institución.

---

**Universidad  
Autónoma  
Metropolitana**  
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Ciencias y Artes para el Diseño

**Cordinación de  
Posgrado CyAD**

# Los cambios en la concepción de las publicaciones digitales

Martín Lucas Flores Carapia

## Resumen

Los cambios en la tecnología informática han provocado profundas transformaciones en la manera en que interactuamos con la información. Para cada generación la manera de relacionarse e interpretar las publicaciones es diferente, no solamente se trata de cambio de soporte tecnológico, sino en su concepción.

Palabras clave:

Publicaciones digitales, medios digitales, hipertextualidad

Desde que en Egipto y Medio Oriente fueron utilizados los papiros como soporte para la información, ya hace más de tres mil años, el papel ha sido un importante medio para la conservación de la información y la difusión del conocimiento. La evolución de la imprenta permitió producir cada vez más ejemplares de una misma obra. La comunicación estandarizada sobre papel se convirtió en la vía más práctica. Se consideró que el ejemplar impreso sería el eje para el crecimiento y preservación del conocimiento humano.

Hasta hace tres décadas, la meta era producir libros, revistas y periódicos en grandes cantidades para que pudieran llegar a amplios públicos de regiones determinadas, para difundir el conocimiento. El diseño de esas publicaciones debía conservar patrones culturales que pudieran identificar amplios sectores, como un lenguaje

amplio y neutral. Actualmente el objetivo es producir publicaciones y aplicaciones para públicos específicos ante necesidades particulares

Existe una gran diferencia entre las generaciones “no digitales” cuya formación sucedió en una etapa en la cual las tecnologías computacionales, no se encontraban tan accesibles y aquellas generaciones formadas ya frecuente acceso a estos sistemas. Durante los años 80 del siglo XX el estudio de esa brecha generacional resultaba pertinente pues los cambios se veían venir, actualmente conviene ya analizar las brechas que se presentan entre las generaciones digitales, debido a los constantes cambios tecnológicos.

Mientras desarrollamos interfaces que acerquen cada vez más nuestra mente y nuestras tecnologías, podemos esperar “pensar” muy pronto on line. La exteriorización de dichas funciones puede provocar una situación en la cual las máquinas se hacen progresivamente más autónomas. Pero las interacciones hombre-máquina también llenan el así llamado mundo objetivo con gruesas redes de actividades. (de Kerckhove, pág. 194).

La posibilidad Incluir video, animación y bases de datos con motores de búsqueda, han generado cambios significativos en las maneras de aproximarse a la información. La idea de la página fija se diluye, comenzó el empleo de imágenes de pantalla, barras de desplazamiento en pantallas tan largas como el texto; el tamaño

del monitor se convirtió en el estándar: cada aumento en el tamaño del monitor indicó un cambio en la resolución y tamaño de las pantallas e imágenes, Hicieron su aparición botones barras de desplazamiento manipulables, es decir la interfase. Las aplicaciones se ajustaron a los requerimientos de cada aparato.

El usuario adquirió el control de los contenidos y la posibilidad para decidir en qué orden verlos. A mayor interactividad los usuarios requerían computadoras con mayor capacidad de procesamiento y velocidad de visualización. Cada generación tecnológica fue dándole al usuario mayor control sobre los artefactos y sus posibilidades.

[...] la escritura se emplea a base de la tecnología, es decir, sin artefactos especiales no sería realizable la práctica escritórica. Es suficiente recordar diferentes instrumentos y materiales de escribir: el estilo y la pluma de ganso, la piedra, el barro, las conchas, el papiro, el papel, la tinta son algunos de los ejemplos. Las herramientas de la escritura se modifican, se reemplazan, algunas desaparecen a lo largo de su historia; y hoy en día tenemos un cuadro de la tecnología de escribir diferente. Todavía utilizamos muchos utensilios heredados de los tiempos anteriores y, tal vez debido a esto, no reconocemos a la maquinaria computacional moderna como el nuevo medio de escritura: el ratón, en vez de la pluma y el monitor, en vez del papel... La práctica escritórica en computadora, insertada ya en la rutina cotidiana de muchas personas, habla por sí misma. (Sorókina, b, 2002 pág. 15)

Con la popularización de los dispositivos móviles como celulares y tabletas, así como la gran diversidad de equipos para escritorio; diferentes tamaños de pantalla, sistemas operativos y medios físicos de interacción, la especialidad se volvió relevante. En el diseño de la interfase se ven implicados tanto el formato y la apariencia como la programación relacionada con la interacción, el ratón y el teclado en unos y la pantalla táctil en otros.

Ahora ya no se ve a la publicación como un objeto físico, sino como un paquete de información, sin importar formato o características, que incorpora textos, fotografías y videos, un elemento que se aproxima al video documental interactivo, pues las fronteras entre los medios al llegar a la computadora se suman, confunden y mezclan. Actualmente se les llama libros electrónicos cuando conservan un parecido con los libros impresos: páginas con texto e ilustraciones, cuando la apariencia es diferente se usa frecuentemente la palabra aplicación. Incluso el Diccionario de la Real Academia de la Lengua

Española (2013) la acepta como “En Informática: Programa preparado para una utilización específica, como el pago de nóminas, formación de un banco de términos léxicos, etc”. la palabra libro se define como “Obra científica, literaria o de cualquier otra índole con extensión suficiente para formar volumen, que puede aparecer impresa o en otro soporte.” Las definiciones pueden ser diferentes, sin embargo, establecer fronteras claras entre estos conceptos.

En múltiples aplicaciones se puede prescindir de la idea de página, de columna, incluso del texto escrito, con aplicaciones que leen los contenidos para que el usuario escuche la información y aprenda. Por ejemplo si en vez de leer un libro impreso acerca de cómo es un museo, el usuario hace un recorrido virtual por sus salas, podría prescindir de textos descriptivos y al mismo tiempo entender mejor la distribución de los espacios. A este tipo de aplicaciones ¿Deberíamos llamarles libros?

El lector asocia al libro impreso con sentimientos de apego, posesión incluso odio, esos sentimientos pueden experimentarse con las publicaciones digitales, pero son más claros con los dispositivos en los que se visualiza, por ejemplo una tableta o el celular y pocas veces en el dispositivo en el que se almacenan, como las unidades de memoria.

Los creadores y diseñadores de un el sistema tecnológico emergente buscan en una primera instancia parecer al medio inmediatamente anterior, con el fin de al parecerse a él facilitar su uso e insertarse más fácilmente en el entorno cultural existente. Los libros electrónicos que intentan parecer páginas de impresos son buen ejemplo, así como el cine en un inicio parecía fotografía en movimiento. Después con el tiempo y la madurez del medio va adquiriendo su propio lenguaje.

Si Gutenberg tuvo que imitar la letra gótica en la imprenta para convencer a sus contemporáneos de que la nueva tecnología podía hacer lo mismo que la vieja, la computadora digital incorporó cándidamente el por completo irracional teclado QUERTY de la máquina de escribir (sistema inventado con el deliberado propósito de hacer más lentas a las mecanógrafas, ya que al escribir demasiado rápido trababan las teclas de las máquinas mecánicas) (Covarrubias, pág. 58).

No podemos considerar que la cultura de una región determinada del planeta sea uniforme, los medios de comunicación, así como las necesidades sociales y emocionales del individuo que busca sentirse conectado con el mundo hacen que las formas culturales se diversifiquen



y sean incluso divergentes. Se vuelve relevante realizar publicaciones para públicos específicos, mostrando sólo aquellos elementos culturales afines y el sistema de valores significativo y particular.

La realidad es una forma de consenso apoyada no solo por la buena voluntad y por la lengua de las comunidades que la comparten sino también delimitada por el medio de comunicación utilizado por esa cultura. El arte entra en erupción cuando una nueva tecnología desafía el orden establecido. (de Kerckhove, pág. 198)

Para que cierto grupo se vea identificado y se apropie del producto de diseño, los factores emocionales que denote deberán ser los correctos de acuerdo al entorno de pertenencia del usuario donde se reflejen sus aspiraciones y deseos. Después de Donald Norman se ha denominado a este aspecto del diseño de productos Diseño emocional. Aun cuando como concepto resulta bastante reciente, su empleo es antiguo, por ejemplo, en los libros medievales, decoraciones y acabados eran trabajados con mucho detalle y dedicación pues despertaban factores emocionales en los lectores.

Al cambiar la forma y estructura de la publicación cambia la manera de leer y escribir, factores determinantes en la formación de la estructura cognoscitiva de los individuos. El pensamiento se expresa por medio del lenguaje, la escritura es una representación del lenguaje, la publicación utiliza el lenguaje escrito y verbal y se transmite por un medio. En otras palabras: pensamiento, lenguaje, escritura, publicación y medio guardan una estrecha relación, de tal manera que podrían estar cambiando de manera paralela la tecnología, y las formas de aprender, comunicarnos y socializar:

La escritura misma se manifiesta en constante transformación, lo cual, por un lado, hace difícil el establecimiento de los márgenes teóricos y, por otro, permite observar la escritura como una realización del continuo desarrollo tecnológico-cultural. [...] Actualmente, la escritura hipertextual electrónica ha empezado a sustituir las formas y estructuras conocidas tornándose, primero, diferente con sus características formales y funcionales propias y, segundo ecléctica debido a ciertas combinaciones de las escrituras anteriores. (Sorókina 2002:15)

La idea de librería se encuentra en cambio, ya no la pensamos como un lugar físico al cual acudir, ahora implica sitios en Internet de los cuales el usuario solicita

una descarga, realizando algún pago, o incluso de manera gratuita. Las nuevas generaciones usan la palabra librería más para referirse a la carpeta del sistema en la cual se almacenan fuentes, fotografías y otros documentos, que para el lugar donde se venden libros. Han cambiado la manera de comerciar, de llevar control de los derechos de autor y las patentes de marca. Aun cuando el sitio de Internet cobre por cada descarga, los usuarios comparten entre sí los archivos, sin pagar al productor o a la editora.

Cada artefacto genera una manera particular de interacción de acuerdo a las posibilidades técnicas de los dispositivos, por ejemplo interactuar con un equipo que dispone de un mouse o con aquel que tiene una pantalla táctil, cambia no solamente la manera en la cual se mueven los dedos sino la posición corporal y las trayectorias de la mirada del usuario. Los cambios en la interacción y la apropiación implican cambios en los hábitos de acceso, almacenaje y consulta de la información

En lo que respecta a la lectura hipertextual, ésta apenas entra en el hábito y la costumbre común y por lo tanto requiere ciertos cambios en el ambiente cultural: no solo alejarse de la larga tradición del antiguo modo de leer, sino también de desarrollar varios mecanismos especiales para operar con los textos en movimiento. Lo último sería una tarea cercana para las instituciones de enseñanza y aprendizaje. (Sorókina, b, 2002, pág. 213)

De alguna manera la lectura hipertextual ha existido desde hace mucho tiempo, no es algo propio del sistema tecnológico, sino de la manera de estructurar ideas complejas, podría provenir de la estructura de pensamiento propio de tradiciones orales y difícil de traducir a medios escritos de estructura lineal; el sistema tecnológico solo facilita su práctica.

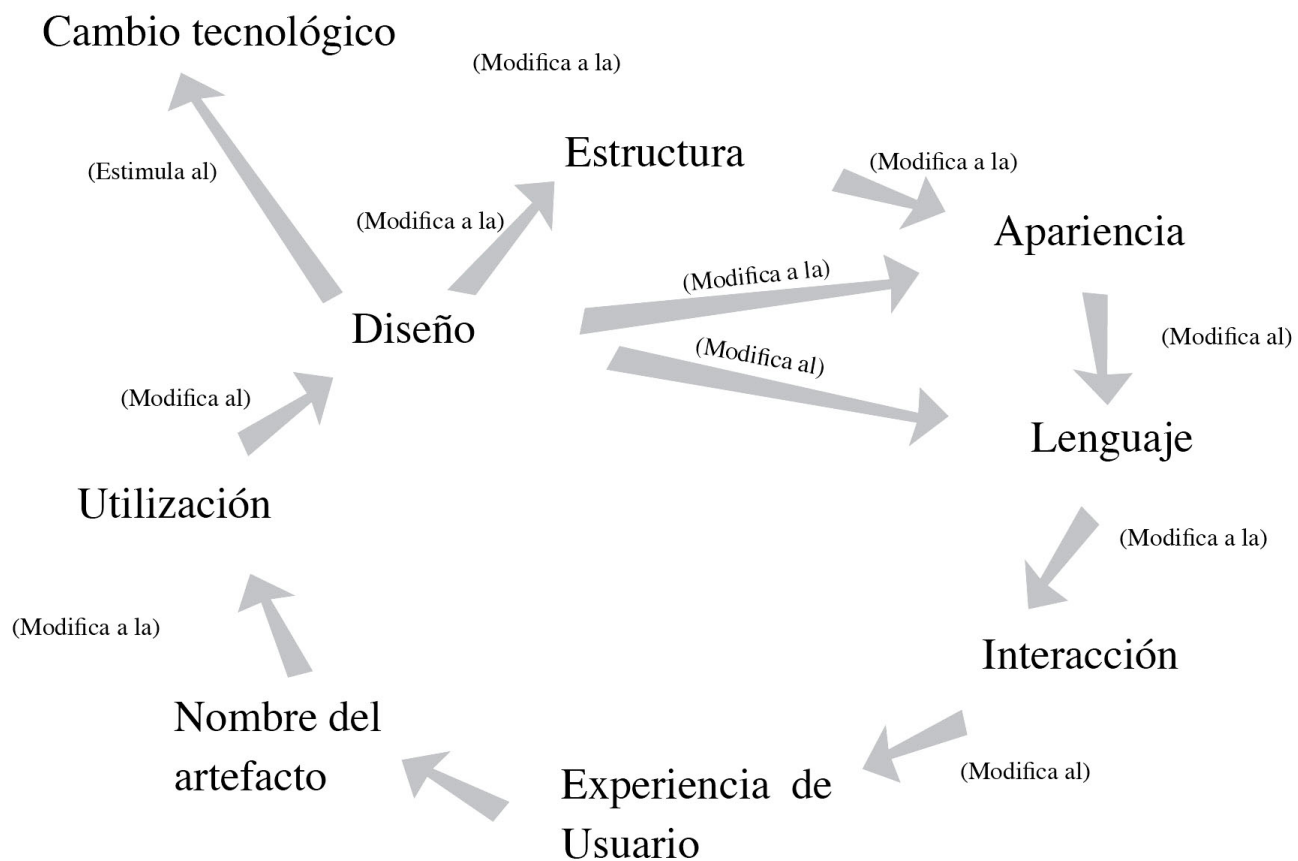
Según Serge Proulx (2001) el proceso de aceptación y apropiación de un sistema tecnológico o de un artefacto sucede después de que es asimilado cognitivamente por el usuario y de manera personal lo integra a sus actividades, el fenómeno de apropiación sucede tras tres condicionantes:

- a.- El manejo técnico y cognitivo del artefacto concreto por parte del usuario.
- b.- La integración de la tecnología en la vida cotidiana del usuario.
- c.- La creación de nuevas prácticas a partir del objeto técnico, es decir, las acciones distintas a las prácticas habituales que surgen por el uso del objeto.

La lectura en medios digitales es muestra de la cultura contemporánea ávida de información entregada con rapidez y en unidades de corta extensión, como las publicaciones en redes sociales.

Realizar publicaciones implica especializarlas a un grado tal que funcionen tanto técnica, cultural como emocionalmente para un público determinado. El estudio del público al cual va dirigido, se ha vuelto el eje del diseño de publicaciones y aplicaciones, pues de él dependen las decisiones respecto a la arquitectura de la información, el diseño de interfase y las cualidades del diseño. Palabras como libro, revista o periódico se verán redefinidos en los siguientes años; en los medios digitales, estos medios se han adaptando de manera diferente y comienzan a adquirir nuevos lenguajes y formas de entenderlos. Aun cuando podemos considerar que existía un paradigma acerca de lo que significa o debe ser un libro, aun no podemos definir uno para los libros digitales.

De tal manera que el cambio tecnológico genera cambios en la estructura del artefacto, el cambio en la estructura genera cambios en la apariencia, los cambios de apariencia generan cambios en el lenguaje con que se expresa el artefacto, por lo tanto se le denomina de otra manera, y al tener otro nombre se puede modificar la manera en que es usado, y si se modifica la manera de utilizar el artefacto podría generar cambios en su estructura y estimular a un nuevo cambio tecnológico (ver esquema 1).



Esquema 1. Representación del cambio tecnológico. Autoría propia, 2015.

### Obras consultadas

- Cañada, J., Hout, M. (2005). Donald Norman y el diseño emocional, Visual No 113, marzo, Revistas culturales.com, 7/03/2013, <http://www.revistasculturales.com/articulos/65/visual/317/1/donald-norman-y-el-diseno-emocional.html>
- Covarrubias, Javier, (2010) De Manuscritos y libros electrónicos, Semejanzas y diferencias en dos medios de comunicación en la historia. Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco, México.
- de Kerckhove, Derrick (1999) La piel de la Cultura. Investigando la nueva realidad electrónica; Gedisa editorial, España
- Proulx, S. 2001. Les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société du savoir. Paper presented at the COREVI 2001, Québec Canadá. consultado en
- Sorókina, T. (2002) La tecnología del saber escrito: el hipertexto en el medio cibernético. México, Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco.
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (02/04/2013).